

Ilmu Pendidikan

Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan

Volume 6 Nomor 1 Juni 2021, 1-10

ISSN 2549-7774 (online) & 2548-6683 (print)

DOI: <http://dx.doi.org/10.17977/um027v6i12021p001>

Journal Homepage: <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktpk>

Pengaruh Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD melalui Permainan *Werewolf* dengan Penguatan Karakter Demokratis

Eka Suci Ramadhani¹, Yuniawatika^{1*}, Suhel Madyono¹

¹Jurusan Kependidikan Sekolah Dasar dan Prasekolah, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, 65145, Indonesia

*Penulis koresponden

Yuniawatika

 yuniawatika.fip@um.ac.id

Abstract

One that has an important role in the process of learning activities, namely speaking skills. For this reason, students' speaking skills need to be developed from an early age. The purpose of this study was to determine the effect of the fifth grade students' speaking skills at SDN Kepanjenlor 2 Blitar City after being given treatment using the Werewolf game accompanied by strengthening democratic characters. The method used in this study is a quasi-experimental design with a non-equivalent control group. The subjects of this study were class VA at SDN Kepanjenlor 2 Blitar City as an experimental class and class VB at SDN Kepanjenlor 2 Blitar City as a control class. Data collection techniques used are performance tests, observations, interviews, and documentation. The results showed that given the Werewolf game treatment with the strengthening of democratic characters, it affected the speaking skills of fifth grade elementary school students. For this reason, if you want to improve students' speaking skills, the Werewolf game can be used as an alternative in learning activities.

Keywords

werewolf games; speaking skills; democratic character

Abstrak

Salah satu yang memiliki peran penting dalam proses kegiatan pembelajaran yaitu keterampilan dalam berbicara. Untuk itu keterampilan berbicara siswa perlu terus dikembangkan sejak dini. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh keterampilan berbicara siswa kelas V SDN Kepanjenlor 2 Kota Blitar setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan permainan *Werewolf* disertai penguatan karakter demokratis. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan desain *non-equivalen control group*. Subjek penelitian ini adalah kelas V-A SDN Kepanjenlor 2 Kota Blitar sebagai kelas eksperimen dan kelas V-B SDN Kepanjenlor 2 Kota Blitar sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan *performance test*, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan diberikan perlakuan permainan *Werewolf* dengan penguatan karakter demokratis berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V SD. Untuk itu, jika ingin meningkatkan keterampilan berbicara siswa maka permainan Werewolf dapat dijadikan sebagai alternatif dalam kegiatan pembelajaran.

Kata kunci

permainan *werewolf*; keterampilan berbicara; karakter demokratis

PENDAHULUAN

Salah satu peran penting yang perlu ada dalam proses pembelajaran yaitu kegiatan berbicara. Dalam setiap komponen kegiatan pembelajaran dapat dipastikan kegiatan berbicara ada di dalamnya. Mulai dari kegiatan penyampaian materi, hingga tahap evaluasi. Tak hanya dalam muatan bahasa Indonesia, kegiatan berbicara baik eksplisit maupun implisit terdapat pada semua muatan pelajaran. Oleh karena itu, guru terutama siswa sangat penting untuk menguasai keterampilan berbicara.

Terlepas dari aspek keterampilan yang perlu ditumbuhkembangkan pada siswa, terdapat pendidikan karakter yang perlu diperhatikan karena merupakan suatu hal yang ditekankan pada Pendidikan di Indonesia. Menurut Permendikbud Nomor 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter

© 2021 Yuniawatika

Cara mengutip: Ramadhani, E. S., Yuniawatika, Y., & Madyono, S. (2021). Pengaruh Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD melalui Permainan Werewolf dengan Penguatan Karakter Demokratis. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*, 6(1), 1-10. <http://dx.doi.org/10.17977/um027v6i12021p001>.

Pada Satuan Pendidikan Formal terdapat nilai-nilai karakter yang digagas oleh Pemerintah yaitu nilai religius, jujur, toleran, disiplin, bekerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan bertanggung jawab. Tuntutan PPK terhadap kegiatan berbicara siswa terletak pada proses input-output nilai – nilai itu sendiri. Dalam proses penanaman serta pengukuran keberhasilan karakter tersebut tidak lepas dari kegiatan berbicara. Oleh karena itu sudah jelas bahwa kegiatan berbicara siswa perlu dan penting untuk ditingkatkan.

Siswa dengan keterampilan berbicara yang baik seharusnya sudah baik dalam hal volume suara, artinya suara terdengar jelas oleh seluruh pendengar. Selain itu, siswa yang sudah mempunyai keterampilan berbicara yang baik dapat memilih kata yang sesuai. Saat berbicara intonasi dan jeda sudah tepat sesuai dengan maksud dan tujuan berbicara. Berbicaranya pun tidak terbata – bata, dan tentunya mereka memiliki kepercayaan diri yang sangat tinggi. Hal ini sejalan dengan pendapat Syafitri, Yundayani, & Kusumajati (2019) bahwa terdapat hubungan yang kuat antara kemampuan berbicara dengan kepercayaan diri siswa.

Berdasarkan keterangan dari wali kelas V Pattimura SDN Kepanjenlor 2 Kota Blitar melalui kegiatan wawancara pada hari Rabu, 18 Desember 2019 siswa kelas V SDN Kepanjenlor 2 saat melakukan kegiatan berbicara terutama yang terintegrasi dengan pembelajaran masih banyak kekurangan. Kebanyakan siswa dalam menyampaikan kalimat masih berbasis teks karena belum bisa memilih kata yang sesuai, serta kurang bisa menentukan intonasi dan jeda yang sesuai. Beberapa siswa saat berbicara juga masih terbata-bata karena kurang percaya diri, terutama bagi siswa dengan sifat yang pemalu.

Guru melakukan upaya-upaya untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa, antara lain: sering mengajak siswa tanya jawab, menunjuk secara bergantian baik itu individu atau kelompok siswa maju di depan kelas untuk melakukan kegiatan berbicara, baik itu bercerita, presentasi, atau lainnya. Namun dengan jumlah 40 siswa per kelasnya, guru merasa kesulitan untuk mengondisikan siswa yang sedang tidak bertugas. Akibatnya, beberapa siswa yang tidak mendapat giliran maju menjadi tidak menyimak dan tidak tertib. Siswa berbicara dengan teman sebangku, bermain, dan sebagainya. Hal ini disampaikan oleh ibu Dian selaku wali kelas V Pattimura SDN Kepanjenlor 2 Kota Blitar saat diwawancarai pada hari Rabu, tanggal 18 Desember 2019.

Hal-hal tersebut dapat terjadi karena cara seperti itu, membuat siswa yang menjadi pendengar “dipaksa” diam dan menyimak. Akibatnya siswa menjadi bosan dan tidak mendapat esensi dari apa yang diharapkan guru, yaitu peningkatan keterampilan berbicara. Hal itu terjadi karena menurut Teori perkembangan kognitif Piaget (Ibda, 2015) memang di rentang usia kelas V yaitu 10-11 tahun, anak sedang memasuki tahapan operasional konkret. Oleh karena itu siswa memerlukan kegiatan yang beresensi kepada pengalaman langsung.

Perkembangan teknologi pun mempengaruhi siswa dalam hal belajar. Di sekolah tersebut, siswa diperbolehkan membawa telepon pintar apabila memang sangat diperlukan, misalkan untuk menghubungi orang tua. Namun telepon pintar akan ditiptkan di wali kelas dan akan diserahkan kembali kepada siswa saat jam pulang sekolah. Melihat dari fakta itu, dapat diketahui bahwa siswa telah diberi akses oleh orang tua baik itu secara penuh maupun tidak untuk menggunakan telepon pintar. Sejalan dengan hal itu, ibu Dian menambahkan bahwa siswa sudah sangat menguasai telepon pintar, baik itu aplikasi permainan maupun sosial media.

Aplikasi sosial media yang siswa gunakan antara lain Instagram, Facebook, Whatsapp, dan Tiktok. Sedangkan untuk permainan online yang siswa mainkan diantaranya adalah Mobile Legend, PUBG, Hago, dan lain-lain. Terdapat satu jenis permainan yang ada pada aplikasi game online: Hago yaitu *Werewolf*. Permainan tersebut selain bisa dilakukan secara online, juga bisa dilaksanakan secara offline dengan 5-35 pemain.

Usia siswa kelas V Sekolah Dasar yaitu 9-11 tahun merupakan usia dimana kegemaran mereka masih suka bermain, baik dalam pembelajaran maupun diluar pembelajaran. Permainan yang mereka mainkan mulai dari permainan fisik sampai permainan non fisik, misalnya permainan online. Salah satu permainan yang bisa dilakukan oleh siswa SD yaitu permainan *werewolf*. Permainan *werewolf* atau *mafia game* merupakan sebuah permainan bertipe *roleplay* atau bermain peran sekaligus permainan komunikasi (Fujio dalam (Anggraeni & Paksi, 2019a). Nama *werewolf* sendiri diambil dari nama salah satu karakter utama yang juga menjadi penentu kemenangan dan kekalahan dalam permainan ini. *Werewolf* adalah tokoh atau sosok makhluk berbentuk serigala yang menyamar menjadi manusia (Xiong, Mao, Li, & Iida, 2017).

Permainan ini terbagi menjadi 2 kubu. Yaitu kubu jahat dan kubu baik. Jika kubu baik berhasil membunuh semua *werewolf*, maka kubu baik menang. Sedangkan kubu jahat dikatakan menang apabila mereka berhasil membunuh warga desa sampai jumlah warga desa sama atau lebih sedikit dari jumlah *werewolf* itu sendiri (Hirata et al., 2016).



Gambar 1. Desain *Quasi Experimental* tipe *Nonequivalent Control Group Design*

Permainan yang dilakukan siswa, baik secara digital atau langsung selain berfungsi sebagai hiburan juga dapat membantu dalam proses kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilannya, hal ini didukung oleh pendapat Aristoteles (Hartati, Priambodo, & Kristiyandaru, 2013) bahwa sebaiknya anak dalam mempelajari sesuatu seharusnya didorong dengan berbagai kegiatan yang menyenangkan contohnya dengan bermain. Karena bermain merupakan suatu kebutuhan bagi siswa SD. Permainan tidak hanya menarik dan menyenangkan namun harus dikemas agar mampu merangsang pikiran anak untuk mengembangkan pengetahuan dan karakter pada siswa.

Di dalam permainan *werewolf* berisi kegiatan-kegiatan yang secara tidak langsung mencerminkan karakter demokratis. Oleh karena itu, permainan *werewolf* disini terdapat penguatan salah satu karakter dalam PPK, yaitu karakter demokratis. Menurut Mohamad (2014) demokratis adalah cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain. Karakter demokratis dipilih karena sangat relevan dengan unsur-unsur dalam permainan ini. Mulai dari menghargai hak dan kewajiban setiap orang, diskusi, sampai dengan pengambilan keputusan.

Untuk mengetahui apakah keterampilan berbicara siswa kelas V dapat berpengaruh setelah diberi perlakuan melalui permainan *werewolf* dengan penguatan karakter demokratis, maka dilakukan penelitian eksperimen mengenai “Pengaruh Permainan *werewolf* dengan Penguatan Karakter Demokratis terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN Kepanjenlor 2 Kota Blitar”.

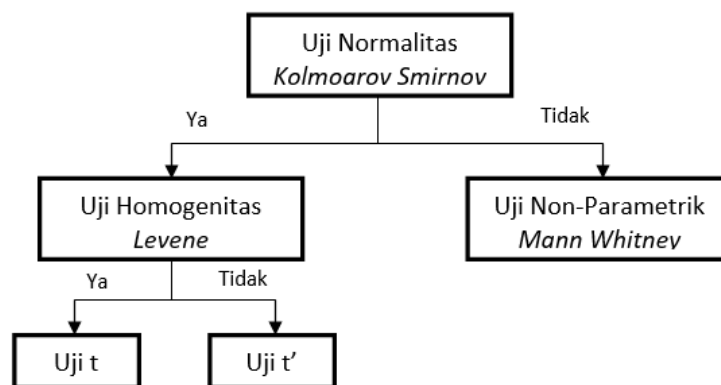
METODE

Metode eksperimen merupakan metode yang digunakan pada penelitian ini. Penelitian eksperimen dibedakan menjadi penelitian eksperimen murni dan eksperimen kuasi. Dalam penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen semu atau *Quasi Experimental Design* dengan tipe *non-equivalen post-test only control group design*. Penelitian ini dipilih karena akan diterapkan suatu tindakan atau perlakuan dimana kondisi lingkungan yang dapat mempengaruhi hasil penelitian tidak dapat dikendalikan oleh peneliti sehingga penelitian tidak murni dari percobaan yang dilakukan (Kusmaedi, 2016). Adapun tipe yang digunakan yaitu tipe *non-equivalen control group design* adalah kelas kontrol maupun kelas eksperimen tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2010). Gambar 1 merupakan desain penelitian (Sugiyono, 2010).

Penelitian dilaksanakan di SDN Kepanjenlor 2 Kota Blitar yang berada di jalan Semeru 28 Blitar, Kepanjenlor, Kec. Kepanjenkidul, Kota Blitar. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Kepanjenlor 2 Kota Blitar yang berjumlah 78 siswa. Siswa kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol dengan masing masing siswa berjumlah 39 orang. Kelas eksperimen akan diberi perlakuan berupa permainan *werewolf* sedangkan kelas kontrol tidak diberi perlakuan permainan. Adapun variable bebas pada penelitian ini yaitu permainan *werewolf*, sedangkan variabel terikatnya yaitu keterampilan berbicara.

Instrumen penelitian yang digunakan yaitu *performance test* untuk melihat keterampilan berbicara siswa dan observasi dilaksanakan dengan menggunakan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa selama diberikan perlakuan (bermain *werewolf*) mengenai penguatan karakter demokratis. Adapun prosedur penelitian ini yaitu mulai dari tahap persiapan penelitian, tahap pelaksanaan penelitian, dan tahap akhir penelitian. Tahap pertama yaitu tahap persiapan. Pada tahap ini yang dilakukan adalah 1) melakukan observasi awal/studi pendahuluan, 2) merumuskan hipotesis, 3) menentukan desain eksperimen, 4) konsultasi dengan pihak sekolah dan guru kelas VA dan VB SDN Kepanjenlor 2 Kota Blitar mengenai waktu penelitian, dan subyek penelitian, 5) penyusunan rencana kegiatan, dan 6) pembuatan instrumen penelitian.

Pada tahap pelaksanaan dimulai dengan memberikan tes awal untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa sebelum diberi perlakuan (*treatment*) baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Selanjutnya pemberian perlakuan yaitu melaksanakan permainan kepada kelas eksperimen dan tidak memberikan perlakuan terhadap kelas kontrol. Setelah selesai diberi perlakuan maka kedua kelas diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengukur perbedaan keterampilan berbicara siswa sebelum dan



Gambar 2. Alur Analisis Data

Tabel 1. Hasil uji Normalitas *Pretest*

Uji Statistik	Kelas	Sig	Kesimpulan
<i>Kolmogrov Smirnov</i>	Eksperimen	0,004	Tidak Normal
	Kontrol	0,014	Tidak Normal

Tabel 2. Hasil Uji Perbedaan Kemampuan Awal

Uji Statistik	Sig	Kesimpulan
<i>Mann-Whitney Test</i>	0,570	Memiliki Kemampuan Awal yang sama

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas *Posttest*

Uji Statistik	Kelas	Sig	Kesimpulan
<i>Kolmogrov Smirnov</i>	Eksperimen	0,299	Normal
	Kontrol	0,498	Normal

sesudah diberi perlakuan. *Pretest* dan *posttest* berbentuk unjuk kerja yaitu tes berbicara.

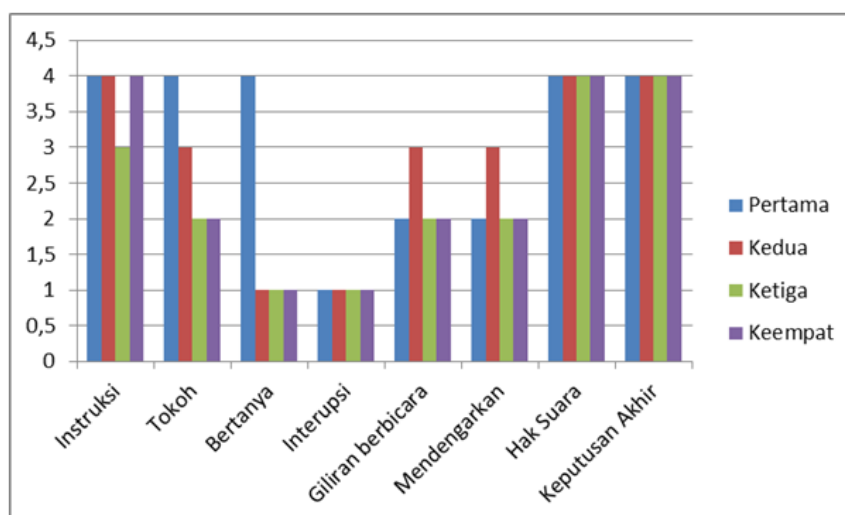
Tahap berikutnya dilakukan pengolahan data hasil *performance test*, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selanjutnya menganalisis data hasil penelitian dan membahas temuan penelitian. Tahap selanjutnya yaitu menyajikan data dan terakhir pemberian simpulan dan saran. Analisis data pada penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 2. Gambar 2 merupakan prosedur analisis data pada tahap akhir penelitian (Yuniawatika, 2011).

HASIL

Instrumen penelitian terlebih dahulu diujikan kepada ahli dan mendapatkan hasil bahwa instrumen layak digunakan dalam penelitian. Setelah instrumen dinyatakan layak, selanjutnya melaksanakan *pretest* pada kedua kelas. Bentuk *pretest* berupa tes unjuk kerja berbicara. Berdasarkan perhitungan statistika deskriptif, rata-rata hasil *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol relatif sama. Namun perlu diuji hipotesis menggunakan statistika inferensial untuk mendukung hasil statistika deskriptif tersebut. Hasil uji analisis data *pretest* dapat dilihat pada Tabel 1. Berdasarkan Tabel 1, dapat diketahui bahwa bahwa hasil uji normalitas skor *pretest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol mendapatkan nilai $\text{sig} < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, langkah analisis selanjutnya adalah mengetahui perbedaan kemampuan awal siswa menggunakan uji nonparametrik yaitu uji *U Mann-Whitney*. Hasil analisis uji perbedaan kemampuan awal siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 2.

Setelah dilakukan uji, dapat diketahui dari Tabel 2 bahwa nilai sig. yaitu 0,570 yang artinya $0,570 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelas memiliki kemampuan awal yang sama. Oleh karena kedua kelas sudah teruji memiliki kemampuan awal yang sama, maka selanjutnya yang dilakukan adalah menguji skor *posttest*. Berikut uji data *posttest* dengan hasil Tabel 3.

Berdasarkan Tabel 3 dapat diketahui bahwa hasil uji normalitas skor *posttest* untuk kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki nilai $\text{sig} > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data



Gambar 3. Bagan hasil observasi karakter demokratis

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Uji Statistik	Sig	Kesimpulan
<i>Levene</i>	0,001	Tidak homogen

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

Uji Statistik	Sig (<i>Equal variances not assumed</i>)	Kesimpulan
<i>Independent Sample T Test</i>	0,000	Terdapat perbedaan rata-rata

berdistribusi normal. Setelah diketahui data berdistribusi normal, maka selanjutnya adalah menguji homogenitas dua kelas. Pada Tabel 4 dapat dilihat hasil uji homogenitas.

Berdasarkan Tabel 4, diketahui bahwa nilai sig hasil uji *Levene* sebesar 0,001. Artinya $0,001 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang tidak sama sehingga dapat dikatakan bahwa data tidak homogen. Karena data tidak homogen, maka uji hipotesis yang dilakukan adalah uji t' (t aksen).

Dikarenakan data *posttest* tidak homogen, maka uji hipotesis yang dilakukan adalah uji t (t aksen). Uji t menggunakan uji *Independent Sample T Test* mendapatkan nilai sig sebesar 0,000. Dimana $0,000 < 0,05$ artinya H_0 diterima dan H_a ditolak. Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dan artinya permainan *werewolf* dengan penguatan karakter demokratis mempengaruhi keterampilan berbicara siswa kelas V.

Selain keterampilan berbicara, maka dalam pelaksanaan perlakuan permainan ini terdapat penguatan karakter demokratis. Penguatan karakter demokratis dalam permainan diwujudkan dalam setiap komponen permainan. Mulai dari pemilihan kartu, semua pemain memiliki kesempatan yang sama untuk memerankan semua tokoh sampai dengan pengambilan keputusan yang didasari oleh kepentingan bersama. Gambar 3 adalah hasil observasi karakter demokratis.

Berdasarkan gambar 3 diketahui bahwa pada indikator instruksi hasil observasi menunjukkan pada setiap hari berturut-turut mendapat skor 4, 4, 3, dan 4. Indikator yang kedua yaitu tokoh mendapat skor berturut-turut setiap harinya yaitu 4,3,2, dan 2. Indikator selanjutnya yaitu bertanya, setiap harinya mendapat skor berturut-turut yaitu 4, 3, 3, dan 3. Untuk indikator interupsi berturut turut setiap harinya mendapat skor sama yaitu 1. Selanjutnya indikator giliran berbicara dan mendengarkan setiap harinya mendapat skor berturut-turut adalah 2,3,2, dan 2. Dua indikator yang terakhir yaitu hak suara dan keputusan akhir, mendapat skor konstan setiap harinya yaitu 4.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa permainan *werewolf* dengan penguatan karakter demokratis berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V SDN Kepanjenlor 2 Kota Blitar. Hal ini sesuai dengan hasil uji t (sig $< 0,05$) bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak, dengan demikian ada perbedaan rata-rata antara skor *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang artinya

permainan *werewolf* dengan penguatan karakter demokratis mempengaruhi keterampilan berbicara siswa kelas V.

Permainan *werewolf* dalam meningkatkan keterampilan berbicara lebih baik daripada pembelajaran konvensional tanpa permainan karena memang permainan dapat digunakan sebagai metode pembelajaran yang efektif, hal ini sejalan dengan pendapat Aristoteles (Hartati et al., 2013) bahwa sebaiknya anak dalam mempelajari sesuatu seharusnya didorong dengan berbagai kegiatan yang menyenangkan contohnya dengan bermain. Selain itu, anak pada usia kelas V aspek keterampilannya sedang berkembang pesat. Hal ini juga dikemukakan oleh Alfin (2014) bahwa salah satu ciri pada anak usia kelas V untuk aspek keterampilan adalah berkembangnya kemampuan bermain. Untuk itu, dilihat dari karakteristik anak usia SD yaitu masih senang bermain maka menurut Sundari (2017) guru dituntut untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang bermuatan permainan.

Keterampilan berbicara siswa di kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol karena dalam permainan *werewolf* siswa diharuskan melakukan kegiatan-kegiatan pengembangan berbicara seperti percakapan, wawancara, diskusi secara langsung dan berulang kali. Hal ini sejalan dengan pendapat Tarigan (2008) bahwa percakapan, wawancara, dan diskusi merupakan tiga dari empat metode mengembangkan keterampilan berbicara. Percakapan dalam permainan ini dapat dilihat baik pada sesi malam hari, maupun pagi hari. Pada malam hari terjadi percakapan antara moderator dan pemain tertentu, sedangkan pada pagi hari terjadi percakapan saat berdiskusi baik oleh sesama pemain maupun pemain dengan moderator.

Kegiatan wawancara terlihat pada malam hari saat moderator mengajukan pertanyaan kepada beberapa pemain. Pada pagi hari pun, saat berdiskusi terdapat kegiatan wawancara, contohnya saat moderator menanyakan pendapat kepada pemain atau sesama pemain menanyakan alasan atas tuduhan mereka. Kegiatan diskusi sudah jelas terlihat pada permainan ini terutama pada sesi pagi hari. Dimana memang inti permainan ini adalah kegiatan diskusi untuk menentukan siapa yang dituduh menjadi serigala dan dikeluarkan. Oleh karena itu hampir seluruh aktivitas berbicara terdapat dalam permainan ini, maka permainan ini dapat dijadikan salah satu alternatif untuk meningkatkan keterampilan berbicara.

Kegiatan diskusi, yang merupakan kegiatan paling dominan dalam permainan ini memiliki pengaruh yang dominan dalam upaya peningkatan keterampilan berbicara. Hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Lamajau (2014) yang menemukan bahwa metode diskusi kelas dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas V SD. Begitupun penelitian yang dilakukan oleh Musyawir & Mangesa (2019) yang menunjukkan hasil bahwa model pembelajaran *active learning* teknik *Jigsaw* berpengaruh secara signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SD. Hasil penelitian tersebut relevan dengan hasil penelitian ini karena seperti halnya permainan *werewolf*, model pembelajaran *active learning* teknik *Jigsaw* juga berisi kegiatan diskusi yang dominan.

Selain diskusi, permainan *werewolf* pada dasarnya merupakan permainan bertipe *role playing* atau bermain peran. Dengan adanya kegiatan *role playing* ini memiliki peran juga dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Afifi, Sabdaningtyas, & Akhyar (2017), Maburri & Aristya (2017), Wardana, Putra, & Asri, (2014), dan Priatna & Setyarini (2020) yang menemukan bahwa dengan terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa. Dengan demikian maka permainan *werewolf* ini dapat dijadikan alternatif bagi guru untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dan dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa, hal ini sejalan dengan pendapat anggraeni & Paksi (2019a) bahwa permainan *werewolf* dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan informasi kepada siswa.

Selain disebutkan di atas, permainan *werewolf* juga membantu menciptakan iklim belajar yang menyenangkan. Sehingga siswa tidak cepat merasa bosan dan antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini didukung pula dengan penelitian yang dilakukan oleh Zulkifli & Fatimah (2019) yang menunjukkan hasil bahwa permainan *Werewolf* dapat membantu guru untuk membiasakan peserta didik berbicara menggunakan bahasa Inggris karena terbentuk iklim belajar yang menyenangkan dan menarik.

Permainan *werewolf* pun memiliki kelebihan yang ditemukan selama penelitian. Salah satu kelebihan yang ditemukan yaitu menumbuhkan rasa percaya diri. Hal ini terlihat ketika permainan berlangsung, siswa dengan percaya diri mengungkapkan pendapat atau gagasan. Hal ini tidak hanya terjadi pada siswa yang memang sebelum melakukan permainan sudah aktif berbicara di dalam kelas. Namun juga terlihat pada siswa yang pada dasarnya memiliki kepribadian pendiam. Memang pada awalnya, mereka masih cenderung menjadi pendengar. Namun dengan “pancingan” dari moderator, mereka secara bertahap menjadi percaya diri dalam mengungkapkan pendapat. Pancingan-pancingan yang disampaikan moderator contohnya seperti “menurut kamu, siapa sebenarnya *werewolf*? dan “alasannya apa kamu menuduh dia?”. Pada awalnya, rata-rata jawaban untuk contoh pertanyaan kedua adalah “ya, kayanya aja”, namun setelah beberapa lama, jawaban menjadi bervariasi seperti “karena

ketika malam hari, dia bergerak-gerak”, “karena sifat jujur sudah ada yang punya”, “karena dia mencurigakan”. Hal ini terjadi karena iklim yang dibangun oleh moderator, siswa yang aktif, sifat-sifat pada kartu karakter dan keseruan permainan sedikit banyak mempengaruhi siswa yang pendiam. Hal ini sesuai dengan pendapat Anggraeni & Paksi (2019a) dimana salah satu kelebihan permainan *werewolf* adalah meningkatkan kepercayaan diri dalam mengungkapkan pendapat atau gagasan.

Selain percaya diri, kelebihan permainan ini yaitu melatih keaktifan siswa dalam berbicara, melatih kemampuan menganalisis, membiasakan musyawarah, belajar mengontrol emosi, dan berlatih peran. Hal ini sejalan dengan temuan dari penelitian Anggraeni & Paksi (2019a) yaitu kelebihan permainan ini antara lain, menumbuhkan rasa percaya diri dalam hal mengungkapkan pendapat atau gagasan, melatih kemampuan menganalisis, fokus, dan logika, melatih siswa untuk terbiasa mengambil keputusan berdasarkan pendapat bersama, serta belajar mengontrol emosi. Hal tersebut dapat diamati dari jawaban-jawaban siswa yang bervariasi yang menunjukkan hasil analisis siswa terhadap suatu masalah. Siswa belajar menyampaikan sesuatu dengan berdasarkan pada sesuatu pula. Mereka “merekam” apa yang mereka lihat, dengar, dan mengolaborasikan dengan memori-memori yang mereka ingat. Hasil kolaborasi inilah dijadikan dasar bagi siswa untuk menyampaikan pendapat dan menggunakan hak suara mereka.

Hal tersebut, menunjukkan bahwa siswa sudah terlihat mampu untuk menggunakan logika dan mengeksekusinya menjadi sebuah tindakan atau ucapan. Hal ini sejalan dengan pendapat Piaget dalam Ibda (2015) bahwa pada usia ini anak sudah bisa untuk menggunakan logika namun hanya untuk objek yang nyata dan bisa diamati anak. Pendapat tersebut sekali lagi sejalan dengan realita penelitian ini. Anak sudah mampu menggunakan logika karena dalam permainan ini, anak terlibat secara langsung. Mereka meramu apa-apa yang dapat mereka amati secara langsung, baik itu didengar maupun dilihat. Kelebihan lain yang didapat siswa adalah terbangunnya kekompakan dan kebersamaan. Di luar permainan, yang mungkin terdapat lingkaran-lingkaran pertemanan melebur menjadi satu ketika bermain. Memang dalam permainan, terdapat dua kubu, kubu baik dan kubu jahat. Namun karena permainan bersifat siklus dan acak, maka sebelum siswa mendapat kesempatan untuk membuat lingkaran baru, permainan sudah usai dan harus dilakukan lagi dengan pembagian karakter baru.

Siswa belajar mengontrol emosi dalam diri mereka. Karena di dalam permainan, terutama saat diskusi banyak terjadi perdebatan. Siswa dibantu moderator senantiasa meredam apabila sudah ada indikasi terjadi pertengkaran. Moderator melakukan upaya-upaya dengan cara antara lain, menyudahi topik pembicaraan atau diskusi, bertanya kepada pemain lain, dan menyimpulkan sendiri berdasarkan pendapat kedua belah pihak. Selain itu, siswa juga berlatih untuk memerankan sesuatu karakter, namun akan ada kecenderungan untuk berbohong. Dalam hal ini moderator seringkali menegaskan bahwa berbohong dalam hal ini adalah sebatas permainan, di luar itu siswa harus senantiasa membiasakan perilaku jujur. Berdasarkan paparan di atas maka pengaruh permainan *werewolf* ini memberikan dampak positif bagi siswa khususnya pada keterampilan berbicara siswa, hal ini sejalan dengan hasil penelitian Sari (2018) bahwa permainan *werewolf* berpengaruh positif pada hasil belajar siswa pada kelas eksperimen karena melalui permainan *werewolf* dapat meningkatkan kemampuan berbicara serta prestasi belajar siswa dalam memahami materi dan lebih aktif dalam mempertunjukkan salah satu tokoh.

Penguatan Pendidikan karakter dapat dilakukan melalui kegiatan pembelajaran. Begitu juga karakter demokratis dalam permainan *werewolf* ditunjukkan dengan beberapa kegiatan dan indikator dalam pelaksanaannya. Indikator-indikator tersebut di antaranya pelaksanaan instruksi, penerimaan tokoh, keaktifan bertanya, melakukan interupsi, giliran berbicara, mendengarkan pendapat pemain lain, penggunaan hak suara, dan penerimaan keputusan akhir. Indikator-indikator tersebut merupakan turunan dari pendapat Kurniawan (2018) bahwa indikator sikap demokratis adalah menjamin terselenggaranya perubahan secara damai, menyelenggarakan pergantian pemimpin secara teratur, menyelesaikan persoalan secara damai dan melembaga, mengakui adanya perbedaan, membatasi pemakaian kekerasan, menjamin tegaknya keadilan. Berdasarkan hasil analisis data bahwa masing-masing indikator karakter demokratis menunjukkan kenaikan yang beragam.

Indikator yang pertama yaitu pelaksanaan instruksi moderator. Lebih dari 80% siswa sudah patuh dalam hal menjalankan instruksi dari moderator. Meskipun pada pertemuan ketiga sempat mengalami penurunan dan kembali mengalami kenaikan pada pertemuan berikutnya. Hal ini disebabkan karena pada pertemuan pertama dan kedua moderator merupakan peneliti sedangkan pada pertemuan ketiga moderator dipilih dari siswa. Kemungkinan siswa cenderung bersikap tidak patuh karena moderator merupakan teman sebaya mereka, namun kembali patuh pada hari ke-empat karena sebagian siswa sudah pernah mendapat giliran menjadi moderator sehingga mengetahui bagaimana harus bersikap karena sudah pernah berada di posisi itu.

Indikator yang kedua, memerankan tokoh yang diterima dengan baik pada pertemuan pertama sudah dilaksanakan oleh hampir seluruh siswa, namun pada pertemuan-pertemuan selanjutnya terus

mengalami penurunan. Hal ini disebabkan karena pada pertemuan pertama, siswa masih antusias memainkan permainan. Masih ada banyak rasa penasaran karena hampir seluruh siswa baru pertama kali memainkan permainan ini. Namun pada pertemuan-pertemuan selanjutnya siswa mulai merasa bosan. Siswa ingin mendapat peran yang belum pernah mereka mainkan, karena beberapa siswa mendapatkan karakter yang sama untuk beberapa kali. Untuk indikator yang ketiga, siswa sudah menggunakan hak bertanya mereka pada hari pertama dengan baik dan maksimal. Hal ini terlihat dari lebih dari 80% siswa sudah menggunakan hak bertanya mereka secara optimal.

Indikator selanjutnya, melakukan interupsi juga merupakan hak siswa untuk mengingatkan moderator jika moderator melakukan kesalahan. Indikator ini memiliki skor yang stabil setiap pertemuannya. Hanya ada satu dua siswa yang mengingatkan moderator dengan melakukan interupsi dengan cara yang baik dan sopan jika moderator melakukan kesalahan di setiap pertemuannya.

Saat berdiskusi ataupun bertanya, siswa terus memperbaiki sikapnya disetiap pertemuan untuk sabar menunggu giliran dan mendengarkan dengan baik ketika siswa lain berbicara. Saat sesi diskusi berlangsung pada hari pertama, kurang lebih separuh siswa menunggu dengan sabar hingga mereka diberi giliran berbicara dan setelah mendapat giliran mereka mengemukakan pendapat mereka secara optimal. Pertemuan selanjutnya mengalami peningkatan, sebagian besar siswa telah melaksanakan indikator giliran berbicara ini.

Indikator penggunaan hak suara dan penerimaan keputusan akhir memiliki skor yang tinggi dan stagnan setiap harinya. Hampir seluruh siswa menggunakan hak suara mereka pada sesi *voting* di setiap pertemuannya. Begitu pula, saat keputusan akhir telah dicapai, hampir seluruh siswa menerima dan menaati keputusan yang telah diambil. Hal ini dilakukan oleh semua elemen pemain, baik yang dikeluarkan dalam permainan maupun tidak. Berdasarkan analisis data dan penelitian yang relevan dapat disimpulkan bahwa permainan *werewolf* dengan penguatan karakter demokratis berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V SDN Kepanjenlor 2 Kota Blitar.

SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah permainan *werewolf* dengan penguatan karakter demokratis berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V SDN Kepanjenlor 2 kota Blitar. Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan pelaksanaan penelitian baik untuk kegiatan pembelajaran dan kegiatan tes, sebaiknya dilakukan pada pagi hari karena suasana masih segar dan konsentrasi siswa masih baik agar diperoleh hasil yang maksimal. Penelitian ini juga disarankan untuk diujicobakan kembali dengan subjek dan materi yang berbeda agar semakin berkembang. Selain itu sesudah dilaksanakannya penelitian, sebaiknya kegiatan permainan *werewolf* atau permainan lain digunakan dalam pembelajaran meskipun dalam materi yang berbeda.

DAFTAR RUJUKAN

- Afifi, F., Sabdaningtyas, L., & Akhyar, F. (2017). Pengaruh Model Role Playing terhadap Keterampilan Berbicara Siswa pada Pembelajaran Terpadu. *Jurnal Pedagogi*, 6(3).
- Alfin, J. (2014). Analisis karakteristik siswa pada tingkat sekolah dasar.
- Anggraeni, A. D., & Paksi, H. P. (2019). Pengembangan Media Permainan Werewolf untuk Mengenalkan Keragaman Sosial Budaya Indonesia pada Siswa Kelas V SDN Pacar Keling V Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(6).
- Hartati, S. C. Y., Priambodo, A., & Kristiyandaru, A. (2013). *Permainan Kecil (cara efektif mengembangkan fisik, motorik keterampilan sosial dan emosional)*. Malang: Wineka Media.
- Hirata, Y., Inaba, M., Takahashi, K., Toriumi, F., Osawa, H., Katagami, D., & Shinoda, K. (2016). Werewolf game modeling using action probabilities based on play log analysis. *International Conference on Computers and Games*, 103–114. Springer.
- Ibda, F. (2015). Perkembangan kognitif: Teori jean piaget. *Intelektualita*, 3(1).
- Kurniawan, S. (2018). *Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Implementasinya secara terpadu Dilingkungan Keluarga, sekolah, Perguruan Tinggi*. (Skripsi Tidak Dipublikasikan) IAIN Batusangkar, Batusangkar, Indonesia.
- Kusmaedi, N. (2016). Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Bebenangan terhadap Kemampuan Kelincahan Anak Usia 8-9 Tahun. *JTIKOR (Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan)*, 1(1), 29–33.
- Lamajau, E. (2014). Peningkatan Kemampuan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN Sampaka Kec. Bualemo Kab. Banggai Melalui Metode Diskusi Kelompok. *Jurnal Kreatif Online*, 5(1).
- Mabruri, Z. K., & Aristya, F. (2017). Peningkatan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV melalui Penerapan Strategi Role Playing SDN Ploso 1 Pacitan. *NATURALISTIC: Jurnal*

- Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(2), 112–117.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. (2018). Nomor 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter pada Satuan Formal. Jakarta.
- Mohamad, M. (2014). *Nilai Karakter Refleksi Untuk Pendidikan*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Musyawir, M., & Mangesa, R. (2019). Pengaruh Model Active Learning Teknik Jigsaw terhadap Keterampilan Berbicara Efektif Siswa Kelas VII SMP/MTs Se-Kecamatan Namlea Kabupaten Buru. *BAHA STRA: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(1), 126-133.
- Priatna, A., & Setyarini, G. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 147–159.
- Sari, E. A. P. (2018). Pengaruh Media Bola Ekspresi melalui Permainan Werewolf terhadap Kemampuan Berbicara Dalam Pembelajaran Mempertunjukkan Salah Satu Tokoh. *BAPALA*, 5(2).
- Sugiyono, P. D. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Pendekatan Kuantitatif.
- Sundari, F. (2017). *Peran Guru Sebagai Pembelajar dalam Memotivasi Peserta Didik Usia SD*. Prosiding Diskusi Panel Pendidikan “Menjadi Guru Pembelajar”, Keluarga Alumni Universitas Indraprasta PGRI.
- Suryaman, S., & Karyono, H. (2018). Revitalisasi Pendidikan Karakter Sejak Usia Dini di Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 27(1), 10–18.
- Syafitri, A., Yundayani, A., & Kusumajati, W. K. (2019). *Hubungan antara Kepercayaan Diri Siswa terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara.
- Wardana, I. K. N., Putra, I. K. A., & Asri, I. G. A. S. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD GUGUS II Kecamatan Karangasem. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 2(1).
- Xiong, S., Mao, X., Li, W., & Iida, H. (2017). Finding Comfortable Settings of Mafia Game using Game Refinement Measurement. 情報処理学会研究報告 (Web), 2017(GI-38).
- Yuniawatika, Y. (2011). Penerapan Pembelajaran Matematika dengan Strategi REACT untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi dan Representasi Matematik Siswa Sekolah Dasar: Studi Kuasi Eksperimen di Kelas V Sekolah Dasar Kota Cimahi. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Edisi Khusus*(1), 105-119.
- Zulkifli, A. A., & Fatimah, S. (2019). Using Werewolf Game to Teach Speaking to Senior High School Students. *Journal of English Language Teaching*, 8(1), 61–70.

Halaman ini sengaja dibiarkan kosong